



UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
PLANEADOR DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS O CLASES

TÉCNICA - TALLER					
NOMBRE DEL TALLER	JUEGO SIN ETIQUETAS: EXPRESIÓN LIBRE EN EL AULA	FECHA DE APLICACIÓN	Primer momento: 09/05/2024 Segundo momento: 23/05/2024 Tercer momento: 30/05/2024		
OBJETIVO GENERAL	Diseñar una estrategia de expresión artística para niñas y niños del grupo “ceibas” de la Fundación Otero Liévano de la ciudad de Bogotá en donde se involucren las nuevas relaciones de género.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar cómo están constituidas las relaciones de género en el grupo “ceibas” de la Fundación Otero Liévano de la ciudad de Bogotá. - Diferenciar las relaciones de género que se evidencian en el grupo “ceibas” de la Fundación Otero Liévano con las nuevas relaciones de género - Elaborar una propuesta a partir de las diferentes estrategias que plantea la expresión artística como lo son las artes plásticas, danza, música, literatura y teatro. 		
PRIMER MOMENTO					
- Con el fin de contar con la participación de todos los estudiantes, se realizará una actividad rompe hielo llamada "congelados", en la cual se pondrá música para que los niños y niñas puedan bailar de forma libre, pero cuando la música pare ellos deberán quedar congelados en la posición en la que se encuentran. Si alguno de ellos se mueve, deberá cumplir la penitencia que será propuesta por sus compañeros y profesora. Esta actividad se realiza con el fin de generar		RECURSOS DIDÁCTICOS	- Concéntrese con imágenes referentes a la actividad.	TIEMPO ESTIMADO	1 hora



UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
PLANEADOR DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS O CLASES

<p>un vínculo inicial de las practicantes con el grupo a trabajar, con esto la actividad central se desarrollará de forma prometedora.</p> <p>- Para el desarrollo de la actividad, se realizará la actividad denominada "concéntrese", en la cual se tendrá como objetivo buscar y encontrar las parejas correspondientes basándose en la imagen. Dentro de las fichas se encontrarán dibujos e ilustraciones de juguetes actuales, tales como: muñecas, balones, robots, carros, entre otros. Una vez las parejas que se vayan revelando, se podrán observar las reacciones de los niños y niñas ante los objetos encontrados, logrando identificar por medio de sus expresiones faciales y diferentes factores, cómo se sienten ante las imágenes que conservarán a lo largo de la actividad.</p> <p>- En el momento de finalización de la actividad, se socializarán las parejas encontradas de forma grupal, y se preguntará a cada estudiante cómo se sienten ante las imágenes encontradas, qué opinan al respecto, cómo jugarían con dichos elementos, etc. Estas preguntas ayudarán a conocer más a fondo las percepciones de los estudiantes en cuanto a las relaciones de género y su pensamiento en esa etapa inicial.</p>				
SEGUNDO MOMENTO				
<p>- Para iniciar la clase y fomentar la participación de todos, se llevará a cabo una actividad llamada "Adivina qué juguete es". En esta dinámica, se colocará una caja misteriosa en el centro del salón, donde se introducirán varios juguetes cubiertos por una tela. Los niños deberán meter la mano en la caja, sin ver el contenido, y tratar de adivinar qué juguete están tocando. Cada niño tendrá la oportunidad de describir cómo se siente el juguete al tacto (si es suave, duro, pequeño o grande) antes de intentar adivinarlo. Una vez identificado el</p>	<p>RECURSOS DIDÁCTICOS</p>	<p>- Caja con juguetes - Cuento "Juguetes sin etiquetas"</p>	<p>TIEMPO ESTIMADO</p>	<p>1 hora</p>



UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
PLANEADOR DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS O CLASES

<p>juguete, se invita a los niños a decir cómo podrían jugar con él, sin importar si tradicionalmente es considerado para niños o niñas.</p> <p>- Después de la actividad inicial, se procederá a leer el cuento “Juguetes sin etiquetas” de manera interactiva. Durante la narración, se enfatizará en los personajes principales como la muñeca Clarita, el carrito Zumito y la pelota Loli, y se invitará a los niños a imaginar cómo juegan estos personajes entre sí. A medida que la historia avance, se hará una pausa cuando Clarita menciona que “las muñecas son sólo para niñas y los carritos para niños”, y se les pedirá a los niños que compartan sus pensamientos y experiencias sobre esta idea. Se puede plantear preguntas como: “¿Alguien ha escuchado algo parecido antes?” o “¿Creen que todos pueden jugar con cualquier tipo de juguete?” La idea es fomentar la reflexión sobre los estereotipos de género de una forma natural y espontánea.</p> <p>- Para concluir la actividad, y durante el momento de la asamblea, se desarrollará una conversación en la que cada niño pueda compartir cuál es su juguete favorito y cómo le gustaría jugar con él. También se les preguntará qué opinan sobre lo que aprendieron en la historia, destacando la importancia de jugar sin etiquetas y de poder disfrutar todos juntos. La docente reforzará el mensaje final de la historia, recordándoles que la diversión no tiene género y que lo importante es que todos se sientan libres de jugar con lo que deseen.</p>				
TERCER MOMENTO				
<p>- Para iniciar la clase y crear un ambiente de confianza y diversión, se realizará una actividad llamada “¿Quién soy?”. En esta dinámica, los niños formarán un círculo y, por turnos, cada uno pensará en algún animal o personaje que le guste. Sin decirlo en voz alta, deberá representarlo con mímicas, mientras los demás intentan adivinar de qué animal o personaje se trata. Esta actividad</p>	<p>RECURSOS DIDÁCTICOS</p>	<p>- Rincones adaptados para la actividad con utensilios como: utensilios de cocina, herramientas de</p>	<p>TIEMPO ESTIMADO</p>	<p>1 hora</p>



UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
PLANEADOR DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS O CLASES

<p>permitirá que los niños se expresen de manera creativa, fomenta la participación de todos y rompe el hielo para que se sientan cómodos y abiertos a participar en el resto de las actividades de la clase.</p> <p>- Durante el desarrollo de la actividad denominada “Jugando a ser”, en donde se organizará el salón de clase en varias áreas temáticas de juego simbólico, tales como un rincón de cocina, una zona de construcción con bloques, un espacio de disfraces y una esquina con muñecos y peluches. Se les explicará a los niños que pueden moverse libremente entre las áreas y jugar en el espacio que prefieran. Las docentes en formación se mantendrán al margen, observando sin intervenir en el juego de los niños, y tomarán notas detalladas sobre sus interacciones y roles asumidos en cada espacio. El propósito de esta observación es analizar cómo los niños eligen sus roles en el juego, identificando si existe una preferencia hacia ciertos roles o actividades que puedan estar influenciados por estereotipos de género. También se prestará atención a la dinámica de juego grupal, por ejemplo cómo los niños se relacionan entre sí, si se separan en grupos según el género o si colaboran en actividades diversas.</p> <p>- Para finalizar, se reunirá al grupo para conversar sobre lo que hicieron durante el juego. Se invitará a cada niño a compartir en qué área jugaron y qué roles asumieron, con preguntas abiertas como “¿Por qué elegiste ese juego?” o “¿Qué fue lo que más te gustó?”. Estas preguntas fomentarán la reflexión sobre sus elecciones de juego y los roles asumidos sin imponer juicios. Esta información será una herramienta útil para entender si los niños reproducen estereotipos de género o muestran flexibilidad en su percepción de los roles.</p>		juguete, peluches, elementos para disfraces y personificación y bloques de construcción.		